

Робочий аркуш «Тасмниці плавнів»
Володимир Рутківський «Джури козака Швайки»

Завдання 1. "Перевтілюйся!"

Уяви, що ти - майстерний розвідник Пилип Швайка. Ти стоїш на високому кургані, а навколо - безкрай степ. Твій вірний вовк Барвінок почув небезпеку.

Одягни уявну шапку-невидимку характерника. Запиши у "хмаринку думок" нижче, яку ОДНУ рису характеру Швайки ти хотів би запозичити собі сьогодні, щоб подолати будь-які труднощі. Обґрунтуй свій вибір одним реченням.

Я обираю [рису], тому що...

Завдання 2. "Прокладай шлях!"

Козаки-вивідники мали знати географію краще за свої п'ять пальців. Плавні - це лабіринт, де легко зникнути.

Розглянь фрагмент карти пониззя Дніпра (уяви її або схематично намалюй острів). Познач на цій "мапі" три найбезпечніші місця для козацької засідки. Використовуючи знання з біології, опиши, які рослини допомогли б Санькові та Грицикові сховатися так, щоб їх не помітив підступний Тишкевич.

Рослини-помічники:

Завдання 3. "Твори легенду!"

Санько має дар навіювання - він може "бачити" серцем. Спробуй і ти відчувати магію слова.

Сформулюй три короткі поради ("заговори") для джур, як розпізнати зрадника. Використовуй яскраві епітети та метафори, щоб ці поради звучали як старовинна козацька дума.

1. _____
2. _____

Завдання 4. "Оживи кадр!"

Якби ти був режисером фільму про Швайку, яку б музику ти увімкнув у момент погоні Вітрика за татарами?

Обери інструмент (бандура, барабан-тулумбас чи сучасна електрогітара) та коротко опиши емоцію, яку має відчувати глядач у цей момент.

Мій звук: _____ Емоція: _____

Твій вердикт: Чи готовий ти стати джурою? Постав собі козацьку оцінку у вигляді кількості зірок на небі.